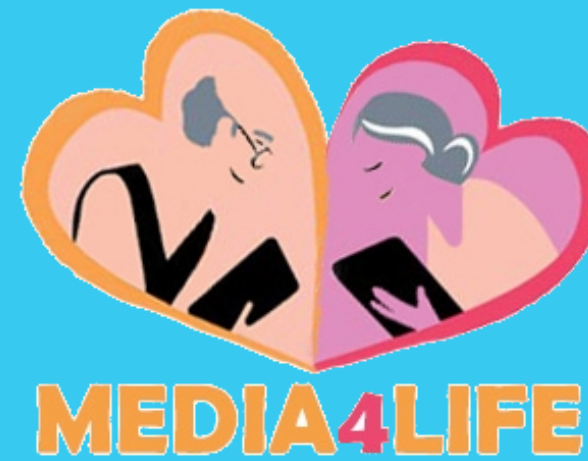




Project E+ KA204 New Media 4 Lifelong Learning

**Podręcznik dialogu
międzypokoleniowego
pomiędzy seniorami i ich
rodzinami**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

W 2018 r. w państwach członkowskich UE najwyższe wskaźniki uczestnictwa dorosłych w edukacji występowały w Szwecji (29,2%), Finlandii (28,5%) i Danii (23,5%).

Natomiast pięć państw członkowskich miało wskaźniki uczestnictwa poniżej 5 %: Rumunia (0,9 %), Bułgaria (2,5 %), Chorwacja (2,9 %), Słowacja (4,0 %) i Grecja (4,5 %).

W przypadku Polski - 5,7 %, a jedynie Słowenia jest nieco poniżej średniej - 11,4 %.

Dlatego widzimy dużą potrzebę zapewnienia większych możliwości uczestnictwa dorosłych i promowania uczenia się przez całe życie..



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

4 GŁÓWNE CELE

projektu E+ KA204 New Media4 Lifelong Learning

- 1) Szersze wykorzystanie nowych mediów w procesie uczenia się przez całe życie w pracy z dorosłymi;**
- 2) Rozwijanie edukacji dorosłych przy użyciu nowych środków**
- 3) Podnoszenie kompetencji edukatorów i uczących się;**
- 4) Stymulowanie dialogu międzypokoleniowego**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

1. Szersze wykorzystanie nowych mediów w procesie uczenia się przez całe życie w pracy z dorosłymi

1. Przeprowadziliśmy badania dotyczące korzystania z nowych mediów wśród seniorów z Polski, Słowenii, Bułgarii i Grecji.

2. Najważniejsze konstatacje to:

Prawie każdy uczestnik korzystał z urządzeń mobilnych w celu uzyskania dostępu do internetu. Porównywalna liczba (odpowiednio 138 i 90) używała smartfonów lub laptopów. Jedna czwarta (40) korzystała z tabletów. Największą popularnością cieszył się smartfon, który był urządzeniem wybieranym przez ponad połowę uczestników (127) używało go kilka lub kilkanaście razy dziennie).

Powody korzystania z internetu: Łącznie 71 osób zadeklarowało korzystanie z internetu do bankowości, to prawie tyle samo do mediów społecznościowych (84). Wiodącą aktywnością w internecie było poszukiwanie informacji (105) oraz wykorzystywanie do komunikacji (92). Najmniej popularną aktywnością była edukacja (aż 41 zadeklarowało brak).

Spośród 81 respondentów prawie połowa, bo 39, zgłaszała problemy w korzystaniu z internetu. W 87 na 143 przypadki pomocna okazała się rodzina. W większości przypadków, 103 na 144, pomocy szukano u rodziny. Rodziny były również zachęcające dla 85 respondentów.



**Project E+ KA204
New Media 4
Lifelong Learning**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

1. Większe wykorzystanie nowych mediów w procesie uczenia się przez całe życie w pracy z dorosłymi c.d.

Zdecydowana większość (85%) badanych wykorzystywała swoje urządzenia mobilne do dostępu do Internetu podczas zajęć z edukatorami.

Prawie 77% planowało wykorzystać nowe media podczas zajęć z uczestnikami.

Większość (86%) edukatorów korzysta z nowych mediów w życiu codziennym. Do najczęstszych działań należały media społecznościowe (24%), rozmowy telefoniczne (41%) oraz komunikatory (8%).

W badaniu wzięło udział łącznie 157 respondentów.

Cały raport dostępny tutaj: [link](#)

Wnioski te skłoniły naszą grupę panelową do zastanowienia się, co możemy zrobić, aby korzystanie z nowych mediów przez seniorów było bardziej świadome i efektywne.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Project E+ KA204
New Media 4
Lifelong Learning**

2. Rozwój edukacji dorosłych z wykorzystaniem nowych środków;

Powstało 8 scenariuszy warsztatów o nowych umiejętnościach związanych z nowymi mediami dla seniorów. Wszyscy partnerzy zrealizowali wybrane dwa.

Główne wnioski z doświadczeń wszystkich partnerów:

Głównym problemem scenariuszy warsztatów była ilość czasu, niektóre z tematów wybranych przez grupę były zbyt obszerne, aby można było je zrealizować w tak krótkim czasie.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Project E+ KA204
New Media 4
Lifelong Learning**

2. Rozwój edukacji dorosłych z wykorzystaniem nowych środków c.d.;

- seniorzy mają trudności z przyznaniem się do braku wiedzy lub braku zrozumienia procesu
- niektórzy z seniorów potrzebowali dodatkowej pomocy, najlepiej w kontakcie indywidualnym
- wszystkie scenariusze sprawdziły się we wszystkich krajach partnerskich - fakt ten uczynił z nich użyteczne międzynarodowe narzędzia w edukacji dorosłych



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Project E+ KA204
New Media 4
Lifelong Learning**

3. Podniesienie kompetencji osób kształcących i uczących się;

Dobrym przykładem podnoszenia kompetencji edukatorów w trakcie realizacji projektu było szkolenie dla edukatorów seniorów, które odbyło się w Żorach.

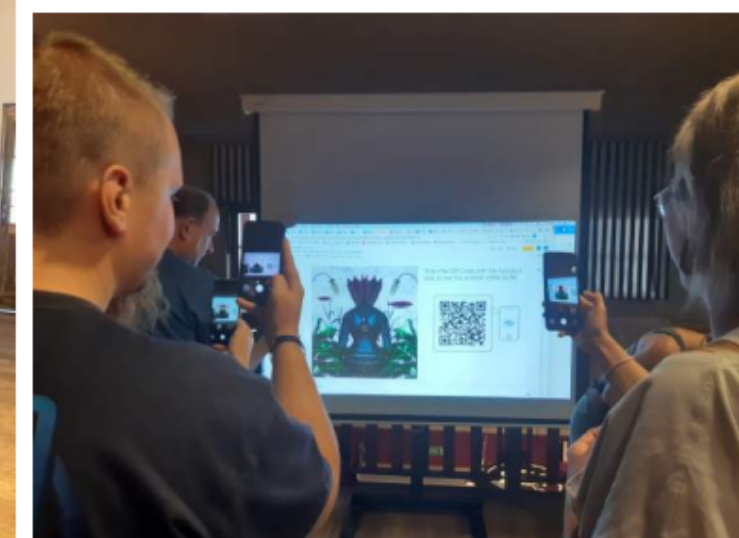
Grupa uczestników została zainspirowana przez dwóch trenerów w takich obszarach jak:

wirtualna rzeczywistość

VR a dobre samopoczucie osób starszych

Rzeczywistość rozszerzona

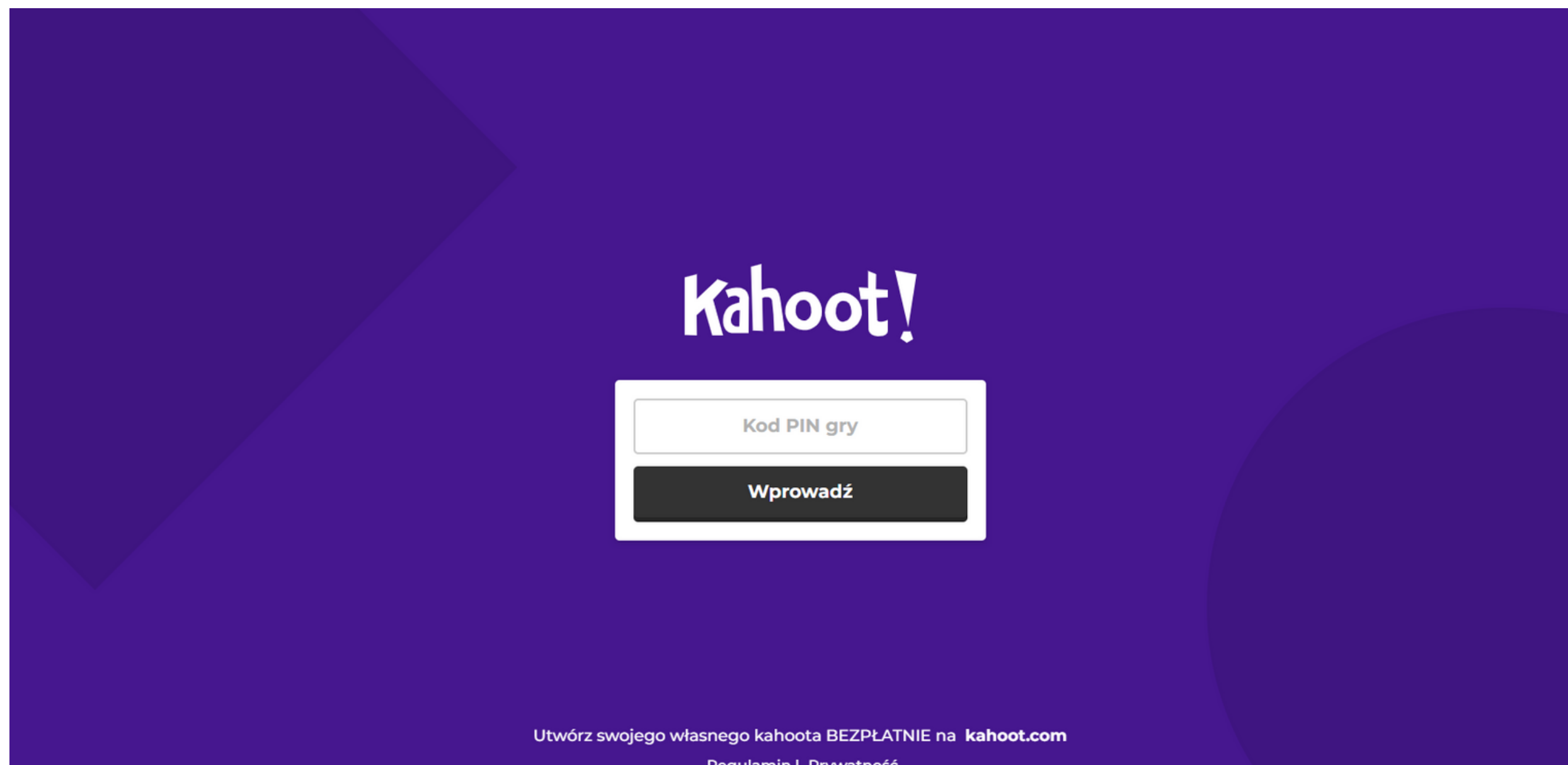
- Cyberbezpieczeństwo



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Project E+ KA204
New Media 4
Lifelong Learning**

Przydatne narzędzia: Kahoot - quiz online



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Project E+ KA204
New Media 4
Lifelong Learning

Przydatne narzędzia: Padlet - wirtualna ściana

The screenshot displays the Padlet website. On the left is a sidebar with the Padlet logo, a 'Zaloguj' button, and navigation links for 'Strona główna', 'Produkt', and 'Członkostwa'. At the bottom of the sidebar are links for 'Informacje', 'Zadania', 'Prywatność', and 'Więcej', along with a language selector set to 'Polski'. The main content area features a large header with the text 'Mamy piękny dzień. Stwórz coś pięknego.' and two buttons: 'Zarejestruj się bezpłatnie' and 'Zainstaluj aplikację dla systemu Windows'. Below this, seven different digital wall templates are shown, each with a unique background color and layout: 'Ściana' (pink grid), 'Tło' (green with animal images), 'Kolumna' (blue with multiple columns), 'Lista' (purple with a list of images), 'Scenopis' (orange with a story arc), 'Oś czasu' (teal with a timeline), and 'Mapa' (dark blue with a world map). Each template includes placeholder text and images to demonstrate its capabilities.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Project E+ KA204
New Media 4
Lifelong Learning**

Przydatne narzędzia: Miro - oprogramowanie do współpracy zespołowej

miro Product ▾ Solutions ▾ Resources ▾ Enterprise Pricing

EN Contact Sales Login

Sign up free →

Where teams get work done

The online collaborative whiteboard platform to bring teams together, anytime, anywhere.

Enter your work email

Sign up free →

Free forever — no credit card required

35M+ users: Walmart   Cisco Deloitte. 

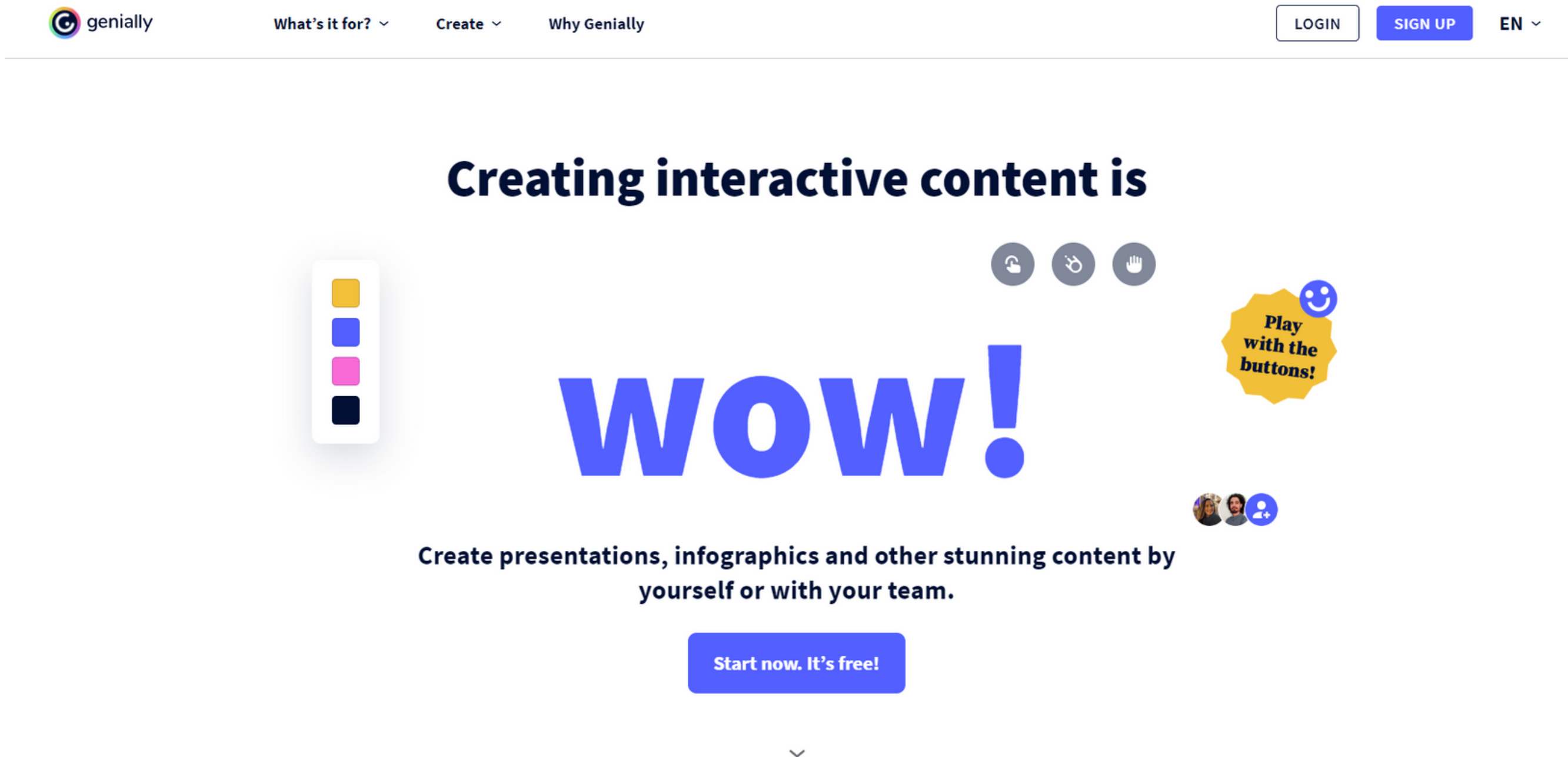


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Project E+ KA204
New Media 4
Lifelong Learning**

Przydatne narzędzia:

Genially - platforma dla interaktywnych i animowanych treści



The image shows the Genially website header and main content. The header includes the Genially logo, navigation links for 'What's it for?', 'Create', and 'Why Genially', and buttons for 'LOGIN', 'SIGN UP', and a language selector 'EN'. The main content features the headline 'Creating interactive content is' followed by a large blue 'WOW!' text. To the left of 'WOW!' is a vertical bar with four colored squares (yellow, blue, pink, black). To the right are three circular icons (a hand, a cursor, and a hand), a yellow starburst with a smiley face and the text 'Play with the buttons!', and a small group of three people icons. Below the 'WOW!' text is the subtext 'Create presentations, infographics and other stunning content by yourself or with your team.' and a blue button that says 'Start now. It's free!'. A small downward arrow is centered below the button.

genially

What's it for? ▾ Create ▾ Why Genially

LOGIN SIGN UP EN ▾

Creating interactive content is

WOW!

Create presentations, infographics and other stunning content by yourself or with your team.

Start now. It's free!

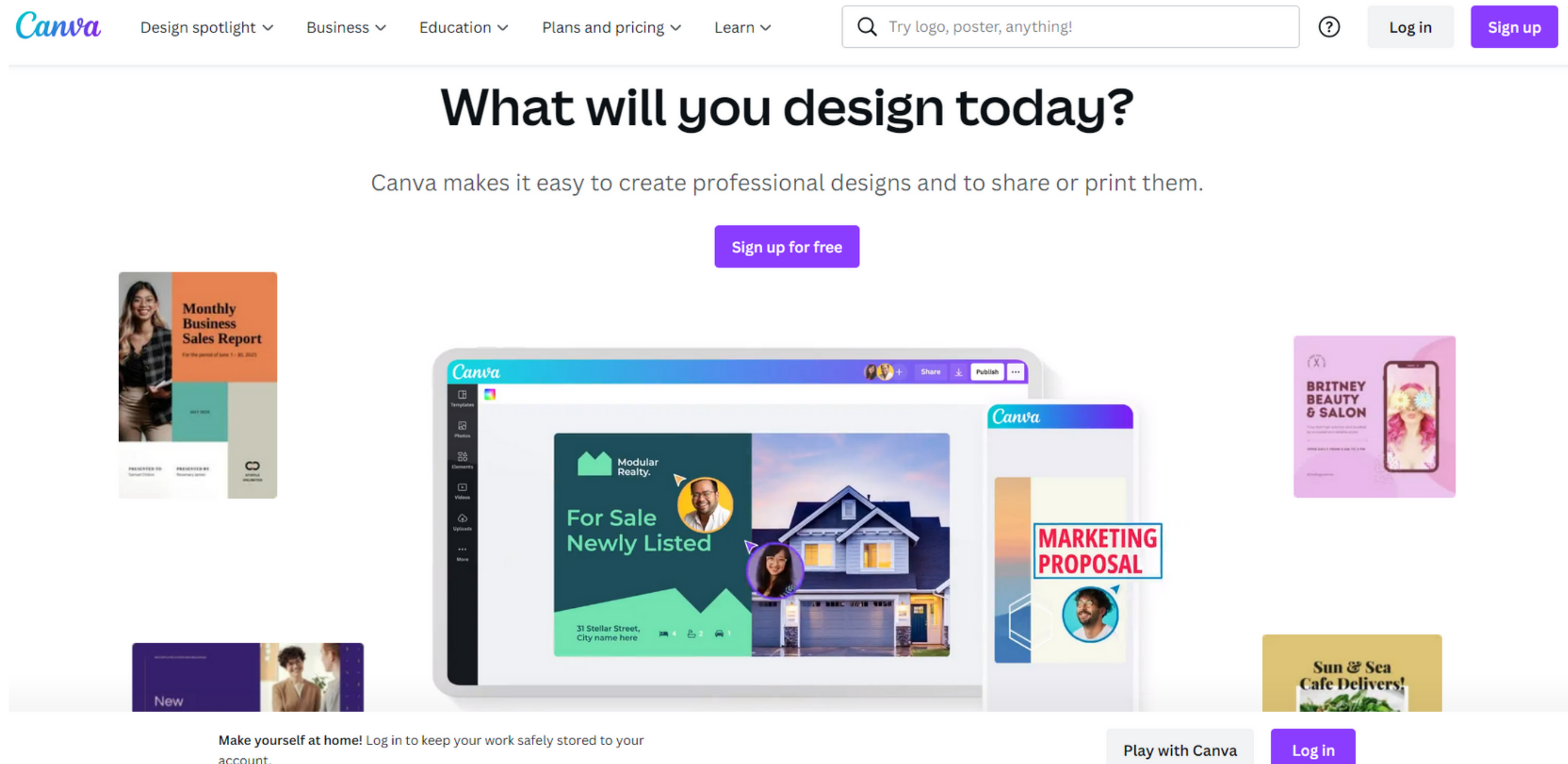


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Project E+ KA204
New Media 4
Lifelong Learning

Przydatne narzędzia:

Canva - program do projektowania graficznego



The screenshot shows the Canva website homepage. At the top, there is a navigation bar with the Canva logo, links for Design spotlight, Business, Education, Plans and pricing, and Learn. A search bar contains the text "Try logo, poster, anything!". To the right of the search bar are links for Log in and Sign up. Below the navigation bar, the main heading reads "What will you design today?". Underneath this heading is a subtext: "Canva makes it easy to create professional designs and to share or print them." A prominent purple button labeled "Sign up for free" is centered below the subtext. The main content area features several design templates: a "Monthly Business Sales Report", a "For Sale Newly Listed" real estate poster, a "MARKETING PROPOSAL", a "BRITNEY BEAUTY & SALON" poster, and a "Sun & Sea Cafe Delivers!" poster. A central, larger image shows a laptop displaying a real estate poster. At the bottom, there is a message: "Make yourself at home! Log in to keep your work safely stored to your account." and two buttons: "Play with Canva" and "Log in".



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Project E+ KA204
New Media 4
Lifelong Learning**

Przydatne narzędzia:

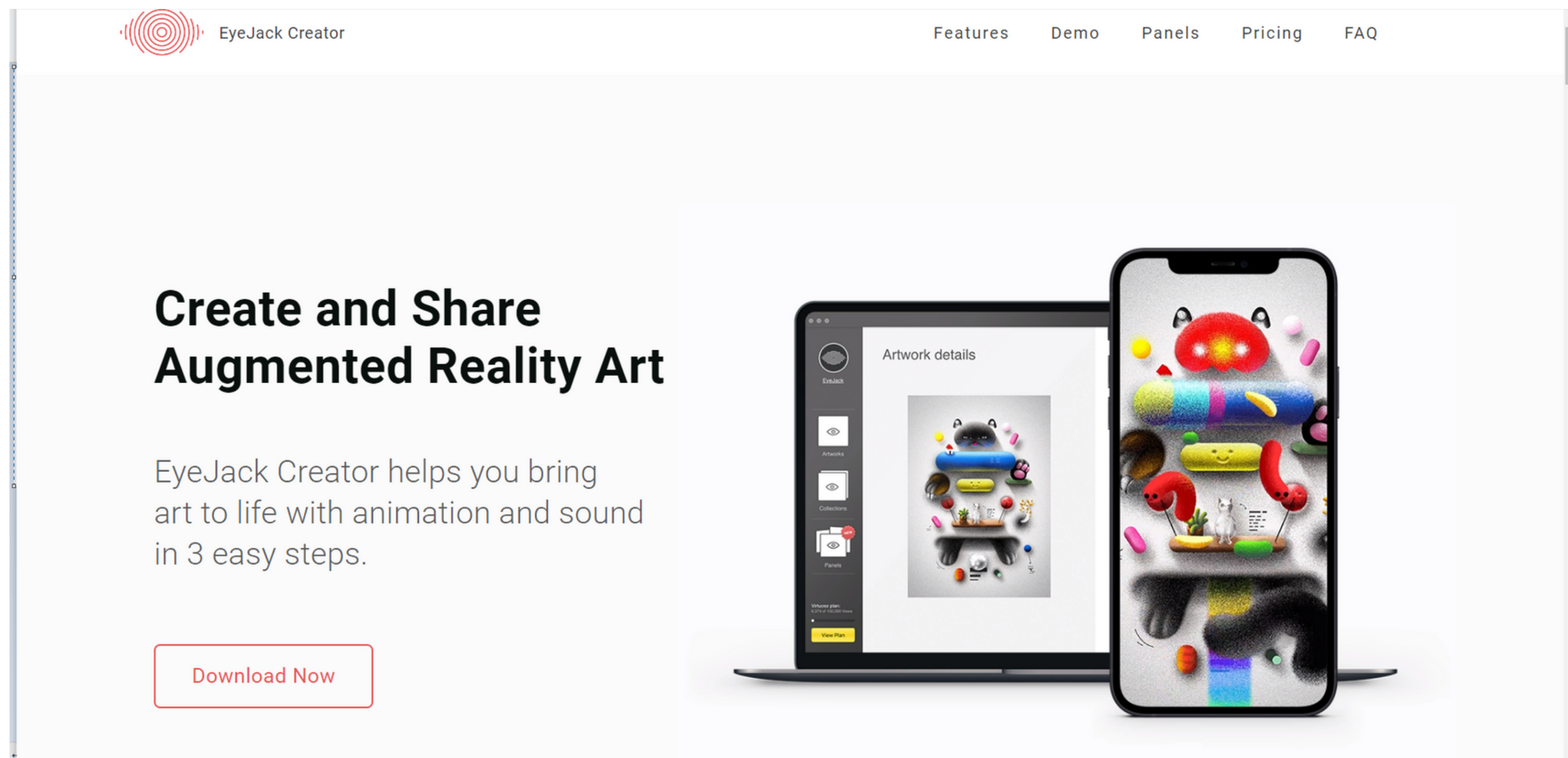
Actionbound - platforma gier zewnętrznych



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Project E+ KA204
New Media 4
Lifelong Learning

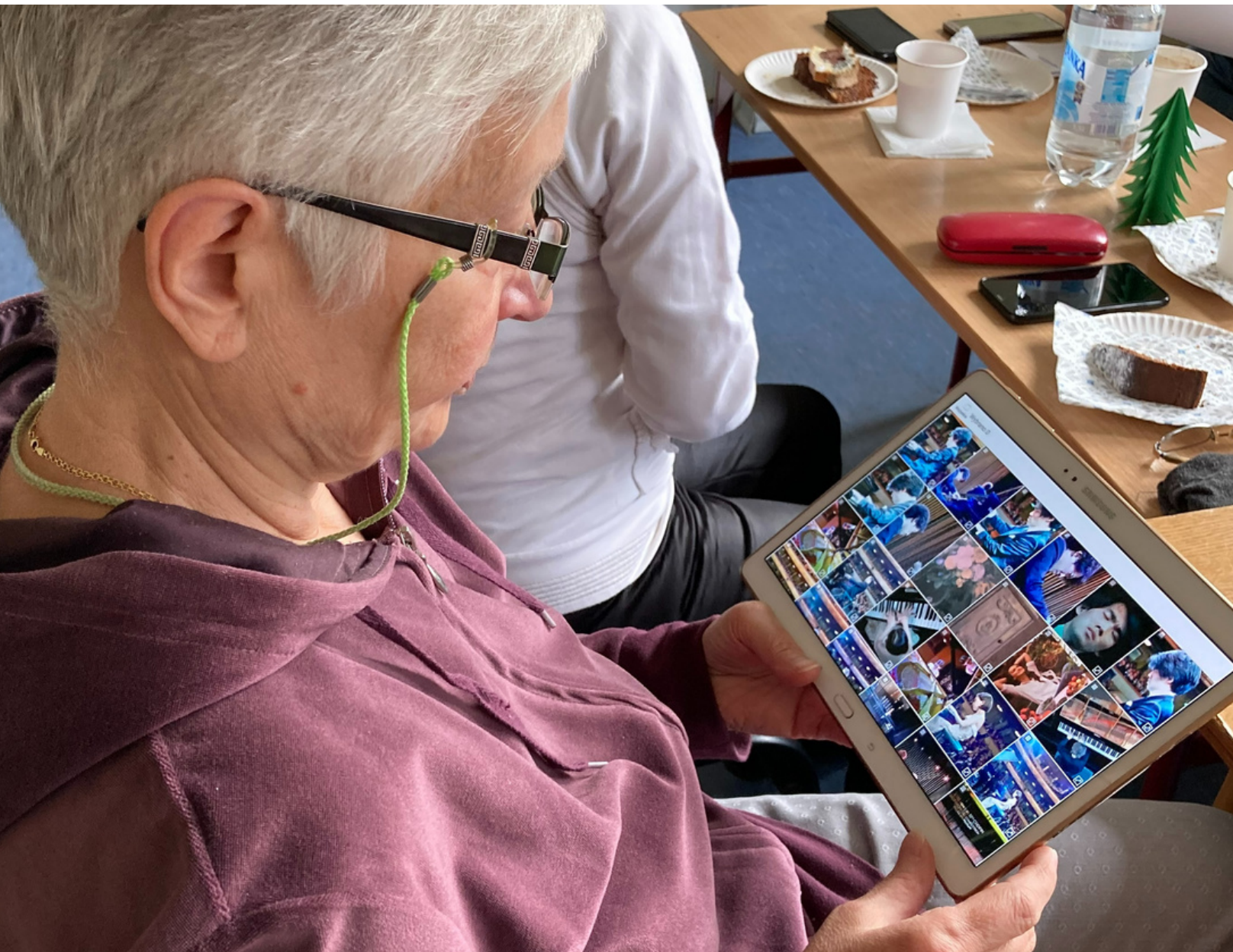
Przydatne narzędzia: EyeJack - przekształcanie animacji w AR



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Project E+ KA204
New Media 4
Lifelong Learning**

4. Pobudzenie dialogu międzypokoleniowego.



DIALOG MIĘDZYGENERACYJNY:

WERBALNA I NIEWERBALNA FORMA KOMUNIKACJI MIĘDZY RÓŻNYMI POKOLENIAMI W CELU LEPSZEGO ZROZUMIENIA I WSPÓŁPRACY.

Dialog międzypokoleniowy zapobiega marginalizacji każdej grupy społecznej. Jest to bezpieczna przestrzeń, w której zarówno młodzież, jak i starsi mogą dzielić się swoimi myślami i pomysłami bez obawy, że zostaną osądzeni.

**Project E+ KA204
New Media 4
Lifelong Learning**



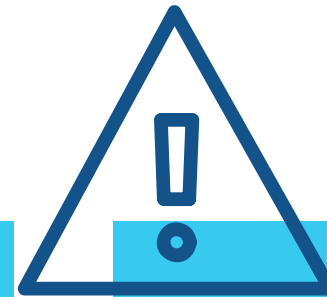
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

4. Pobudzenie dialogu międzypokoleniowego.



Pozytywne aspekty prowadzenia dialogu międzypokoleniowego

1. Łatwiejszy kontakt
2. Wspólne spędzanie czasu podczas dzielenia się zainteresowaniami i aktywnościami.
3. Uczenie się więcej o naszych dzieciach, rodzicach i dziadkach.
4. Uczenie się nowych rzeczy poprzez śledzenie informacji, które ludzie zamieszczają w sieci.
5. Korzystanie z nowych mediów czyni Ziemię mniejszą dla wszystkich.
6. Zapobiega wykluczeniu społecznemu i samotności.
7. Pozwala zarówno na poznawanie nowych ludzi, jak i podtrzymywanie relacji z osobami mieszkającymi daleko.



Zagrożenia dialogu międzynarodowego

1. Strach przed korzystaniem z nowych mediów.
2. Presja, aby czuć się "wiecznie młodym".
3. Brak szacunku zarówno ze strony starszych do młodych, jak i w drugą stronę.
4. Problemy z aktywnym słuchaniem.
5. Różne języki i slang internetowy.
6. Brak empatii.
7. Brak wiedzy, jak uczyć ludzi.
8. Brak wspólnego spędzania czasu.
9. Słabsze relacje rodzinne.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Project E+ KA204
New Media 4
Lifelong Learning**

4. Pobudzenie dialogu międzypokoleniowego.



METODY POKONYWANIA ZAGROŻEŃ:

- PRACA W GRUPACH.
- POSZUKIWANIE WSPÓLNYCH ODPOWIEDZI POPRZEZ BURZĘ MÓZGÓW.
- DECYDOWANIE O NAJBARDZIEJ PRZYDATNYCH PYTANIACH DO ZADAWANIA MIĘDZY GRUPAMI.
- NOTOWANIE KAŻDEGO POMYSŁU I ROZMOWA O NIM Z INNYMI GRUPAMI.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Project E+ KA204
New Media 4
Lifelong Learning**

KRĄG ŻYCIA - charakterystyka

Blisko śmierci:

Po 80-tce trzeba je chronić dzień po dniu.
Problemy z ich umysłem, sercem, uszami i oczami.
Dają im dom lub coś innego swoim dzieciom.
Niektórzy z nich są w instytucjach dla dorosłych.

- Gotowi opuścić swoją drogę na Ziemi.

Wnuki:

Jakiś rodzaj bycia rodzicami
Więcej wolnego czasu.
Brak energii życiowej.
Problemy ze zdrowiem.
Chcą wrócić do swoich zainteresowań.
Więcej zdobytych doświadczeń i mądrości.

Dzieci:

Obowiązki związane z nowym życiem.
Nowi ludzie dają szczęście, spełnienie.
Poświęcić swój czas drugiej osobie.
Niewiele czasu dla siebie.

- Ustalić jakieś zasady pracy z tym pokoleniem.

Mariage:

"Praca i zmartwienia".
Odpowiedzialność za drugiego człowieka.
Tworzenie strategii życia.
Uczenie się harmonijnego życia.

Okres porodu:

Dziecko jest noszone przez rodziców.
Uczy się chodzić.
Poznaje świat.
Dziecko powinno być cały czas pod nadzorem.
Tylko dźwięki, nie może zwerbalizować swoich myśli.

- Lęk przed separacją.

Przedszkole:

Spotkanie z pierwszym Nauczycielem.
Pierwsza komunikacja werbalna.
Pojawiają się pierwsze rutynowe czynności.
Nawiązanie pierwszych relacji koleżeńskich.
Zabawa z wyobraźnią.
Nauka zachowania kontroli.
Pierwsze zadania grupowe.

Szkoła:

Pierwsze zadania obowiązkowe.
Prace domowe.
Więcej zajęć siedzących.
Spędzanie dłuższego czasu poza domem.
Rodzice nie są jedynym autorytetem.
Problemy z hormonami i dojrzewaniem.
Zerowanie na postawy społeczne.
Mogą pojawić się problemy z narkotykami i alkoholem.
Lepsze poznanie funkcjonowania świata i społeczeństwa.
Rozwijanie myślenia abstrakcyjnego i krytycznego.

- Pierwszy pocałunek. Pierwszy kontakt intymny.

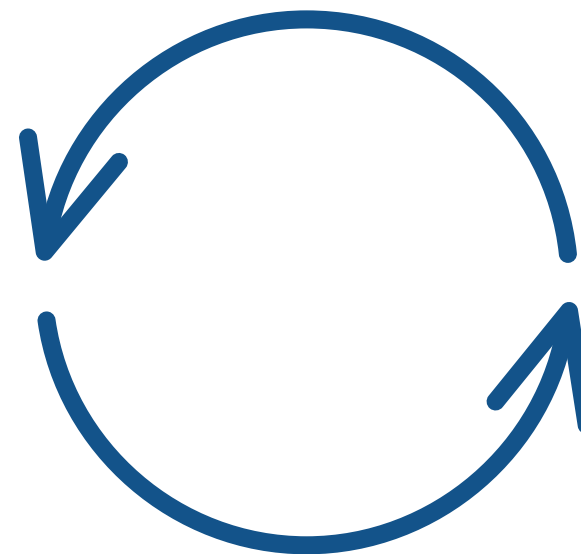
Uniwersytet:

Więcej obowiązków.
Część osób zaczyna pracować.
Możliwość wyjazdu na studia lub studiowania w innym miejscu.
Życie bez rodziców.
Pierwsze związki partnerskie.
Imprezy na żywo i sieć przyjaciół.

Praca:

Pierwsze własne pieniądze
większa odpowiedzialność
Życ bez rodziców
Zacząć więcej czasu w nowych grupach (biurach)
Szukanie nowego miejsca do życia
Odpowiedzialność obywatelska

- Stabilność ekonomiczna



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Project E+ KA204
New Media 4
Lifelong Learning

	Ludzie w wieku 10-20 lat	Pokolenie 20-30 lat	Osoby w wieku 30-50 lat	Pokolenie 60s+
1. Opisz, jakie są zwyczaje tego pokolenia?	imprezy, gry, filmy, tik-tok (oglądanie, robienie, tworzenie)	studia lub praca, sport, media społecznościowe, spotkanie z dziewczyną lub chłopakiem	pracują na co dzień, w większości mają własną rodzinę i dzieci, mało wolnego czasu, mają już swój styl życia (zainteresowania, pasje)	więcej czasu w domu, religia, troska o zdrowie
2. Jak wygląda normalny dzień tego pokolenia?	- Chodzenie do szkoły - Odrabianie lekcji - Zajęcia pozalekcyjne po szkole	Jeśli nie działają: budzić się późno późne życie nocne (imprezy, kluby) Jeśli pracują: obowiązki (praca, obowiązki domowe) imprezy w weekendy	- wczesne budzenie się - jeżdżenie wszystkich na dojazd i powrót ze szkoły (pracy itp.) - zakupy, gotowanie - opieka nad dzieckiem - hobby po (jeśli to możliwe po pracy)	- Wczesne wstawanie - Oglądanie telewizji - Pójście do kościoła - Pójście do lekarza - Zakupy - spacer
3. Jakie są główne tematy i aktywności życiowe tego pokolenia?	- grywalizacja - słuchanie muzyki - koncerty, wydarzenia kulturalne - kino - wycieczki (rodzice, znajomi)	- media i media społecznościowe - Uniwersytet - sport - związki - zakładanie rodziny	- hobby - podróże - dom, samochód i ogród - kredyt (zobowiązania finansowe) - samorozwój	- Zdrowie - Religia - Rodzina (szczególnie wnuki) - Przyjaciele
4. Jakie są najczęstsze stygmaty związane z tym pokoleniem?	MEDIA SPOŁECZNE	- Generacja mediów społecznościowych - Leniwi - Często zmieniają partnerów	- kariera - pieniądze - zadania zarządzanie	- Religijność - Narzekać na zdrowie - Mają dużo czasu

5. Zastanów się nad kluczowymi punktami poszczególnych filarów życia: praca, życie społeczne, rodzina, związki.	• Spędzanie dużej ilości czasu na mediach społecznościowych - stawanie się zombie. • Możliwa "Age discrimination" w zależności od doświadczenia życiowego. • Nie potrafili zadbać o siebie.	• Praca - długie godziny, przepracowanie, nowe podejście (samozatrudnienie, freelancer, home office) • Życie społeczne - wielu przyjaciół, życie nocne • Rodzina - założenie • Związki - nieformalne wykorzystywanie mediów społecznościowych do nawiązywania nowych relacji	• impreza z rodziną lub przyjaciółmi • przyjaciele z pracy • rozwód (czasem drugie małżeństwo) • odpowiedzialność za dzieci • facebook, LinkedIn, Instagram, twitter	• emeryci • klub seniora, old firlends • Rodzina - opieka nad wnukami, spotkania z członkami rodziny , • mniej obowiązków • Związki - rutyna
6. Jaki jest wkład tego pokolenia w społeczeństwo?	• Przynosi pozytywne nastawienie i emocje. • Czysta radość • Niepokój o przyszłość i następny dzień	• Nowe pomysły • Nowe perspektywy • Siła i energia	• wiedza • doświadczenie • umiejętności zarządzania • umiejętności polityczne • wolontariat	• Doświadczenie • mądrość życiowa
7. Na co może być narażone to pokolenie?	• nową sytuację przed dorosłością. • Słodkie uzależnienie. • Uzależnienie od gier	krytycyzm i narzekanie ze strony osób starszych	zdrowie rodzina, dzieci, rodzice (dziadkowie) stan psychologii • kondycja ciała i dobry wygląd	• naiwny w stosunku do nowych rzeczy (medias)
8. What are the strengths of this generation?	• Ogromna ilość energii. • Pasja i entuzjazm. • siła do robienia wielu nowych rzeczy bez strachu.	• Nowe pomysły • Elastyczny • Energia	• doświadczenie • umiejętności zarządzania • umiejętności polityczne • wiedza • poziom odpowiedzialności • ustabilizowany styl życia • ugruntowane poglądy	• Pamiętanie o przeszłości • Doświadczenie • mądrość

9. Co jest najcenniejsze w tym pokoleniu?	Moc inicjowania i działania.	- Świeżość - Nowa wiedza - nie bać się nowych rzeczy	- doświadczenie życiowe - pomost między młodzieżą a seniorami	- Pamiętanie o przeszłości - Doświadczenie mądrość
10. Rola tego pokolenia w społeczeństwie w ogóle?	- Ludzkość. - Nauczyć swoich rodziców jak cieszyć się życiem. - By tworzyli lepszy świat.	- nnowacyjne pomysły - Nowe style życia - Tworzenie nowych rodzin w społeczeństwie - Nowe osoby zatrudnione na rynku pracy	- aktywne uczestnictwo w życiu politycznym - dzielenie się doświadczeniem i wiedzą - wspieranie innych pokoleń	- Wspieranie rodziny - dzielenie się wiedzą - dbanie o tradycje
11. Wyzwania stojące przed tym pokoleniem w kontekście integracji społecznej	Niskie oceny w szkole. Szansa na opuszczenie systemu edukacji.	- za dużo pracy - edukacja nie zawsze jest połączona z pracą	- są poza niektórymi mediami społecznościowymi - boją się robić nowe rzeczy - opuszczanie strefy komfortu	- Nowa technologia - Zmiany w języku (slang) - Nowe style życia
12. Z czego to pokolenie może być dumne?	- Osiągnięcia, ukończenie studiów itp. - Sprawianie, że rodzice są dumni - Pierwsza praca i zarobki.	Wiedza dot korzystaniu z .nowych technologii i nowych mediów	- succes - rodzina - pieniądze - praca - całe poprzednie życie	- Efekty pracy własnej - Rodzina
13. Jakie są lęki tego pokolenia?	- oceny w szkołach i naśladowców w mediach społecznościowych - ocenianie przez rówieśników - lęk o przyszłość (studia, pieniądze, praca, bycie niezależnym)	- Bycie samotnym - Wojna	- problemy zdrowotne - utrata pracy - tracenie rodziny - tracenie rodziny - stabilizacja finansowa	- Nowe technologie i nowe media - Przyszłość świata

4. Pobudzenie dialogu międzypokoleniowego.

Challenges and perspectives of adults using social media

Wyzwania:

Wiedza jak korzystać z translatora
Boją się, bo nie wiedzą jak używać
Jak uciec od fałszywych wiadomości
Bezpieczeństwo zakupów online i transakcji bankowych
Wyzwania
Zbyt wiele funkcji i przycisków
Bać się, że coś się zepsuje
Wirusy komputerowe
Slang i skróty (np. brb, lol itp.)
Oszustwa i wirusy
Za małe litery
Cyberprzemoc
Handel ludźmi młodymi (np. oszukiwanie)
Strach przed hakerami
1. Zamknięcie na prawdziwe życie i prawdziwe osoby

Perspektywy:

Połączenie z rodziną
Komunikacja z przyjaciółmi
Nawiązywanie nowych znajomości
Komunikacja z najmłodszymi członkami rodziny
Zdobywanie wiedzy o wydarzeniach
Gromadzenie wiedzy i wiadomości
Robienie zakupów online
Odnajdywanie starych przyjaciół
Znajdowanie wielu funkcji
Komunikacja z osobami, które mają te same schorzenia
Media społecznościowe mogą wpływać na zdolność dzieci do rozwijania silnych relacji
1. Szybkie połączenie



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Project E+ KA204
New Media 4
Lifelong Learning**

NARZĘDZIA I FUNKCJE MEDIÓW SPOŁECZNOŚCIOWYCH

Czat grupowy:

Podobne do funkcji czatu, że daje możliwość wysyłania wiadomości błyskawicznych do innych osób w "pokoju rozmów". Dokładniej, jest to zdolność do czatowania z wieloma osobami.

Wideo na żywo:

Funkcja mediów społecznościowych na platformach takich jak Facebook i Instagram, która zaprasza użytkowników do dzielenia się nieedytowanym, surowym materiałem filmowym w czasie rzeczywistym.

Tag:

Pozwala użytkownikom mediów społecznościowych zaangażować osobę, firmę lub dowolny podmiot posiadający profil społecznościowy, gdy wspomina o nich w poście lub komentarzu.

Komentarze:

Pozwalają odpowiedzieć na post lub zdjęcie na Facebooku/Instagramie

Rozmowy wideo:

Odbywa się za pośrednictwem telefonu komórkowego lub komputera wyposażonego w kamerę i ekran, dzięki czemu uczestnicy widzą się w trakcie rozmowy.

Wiadomości audio:

Ta opcja służy do komunikacji z innymi osobami, gdy masz dużo do powiedzenia lub nie masz czasu na pisanie SMS-ów.

Zrzut ekranu - (ang. screenshot):

Plik graficzny, który przechwytuje zawartość ekranu monitora cyfrowego. Jest to migawka tego, co użytkownik widzi na ekranie.

Opowieść:

Funkcja w aplikacji, która pozwala użytkownikom zamieszczać zdjęcia lub filmy, które automatycznie znikają w ciągu 24 godzin. Pojawiają się one w pionowym formacie i są szybkie, zapadające w pamięć i zabawne z założenia. Publiczne wiadomości wysyłane do całej grupy użytkowników Facebooka lub Instagrama lub na stronie profilowej (lub "ścianie") konkretnej osoby.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Project E+ KA204
New Media 4
Lifelong Learning**

NARZĘDZIA I FUNKCJE MEDIÓW SPOŁECZNOŚCIOWYCH

Hashtag:

Słowa lub frazy wielosłowne, które kategoryzują treści i śledzą tematy na Twitterze, Facebooku, Instagramie, Pinterście i innych portalach społecznościowych. Są one poprzedzone symbolem #. Dwa przykłady to #picoftheday i #sweepstakes.

Reel:

Krótkie, zabawne filmy na Instagramie, w których możesz wyrazić swoją kreatywność i ożywić swoją markę.

Naklejki:

Interaktywne małe elementy, które można dodać do postów Story, aby uczynić je bardziej angażującymi.

GIF:

Obraz zakodowany w formacie Graphics Interchange Format, który zawiera w jednym pliku szereg obrazów lub klatek, opisanych własnym rozszerzeniem sterującym grafiką. Ramki prezentowane są w określonej kolejności w celu przekazania animacji. Może zapętlać się bez końca lub zatrzymywać po kilku sekwencjach.

Emojis:

Reprezentacja wyrazu twarzy, takiego jak uśmiech lub zmarszczka, utworzona przez różne kombinacje znaków klawiatury i używana do przekazania uczuć lub zamierzonego tonu pisarza.

Strona na Facebooku:

Publiczne konto na Facebooku, które może być używane przez marki, organizacje, artystów i osoby publiczne. Firmy korzystają z tej opcji, aby udostępniać informacje kontaktowe, zamieszczać aktualizacje, udostępniać treści, promować wydarzenia i premiery oraz - co chyba najważniejsze - łączyć się ze swoimi odbiorcami na Facebooku.

Grupa na Facebooku:

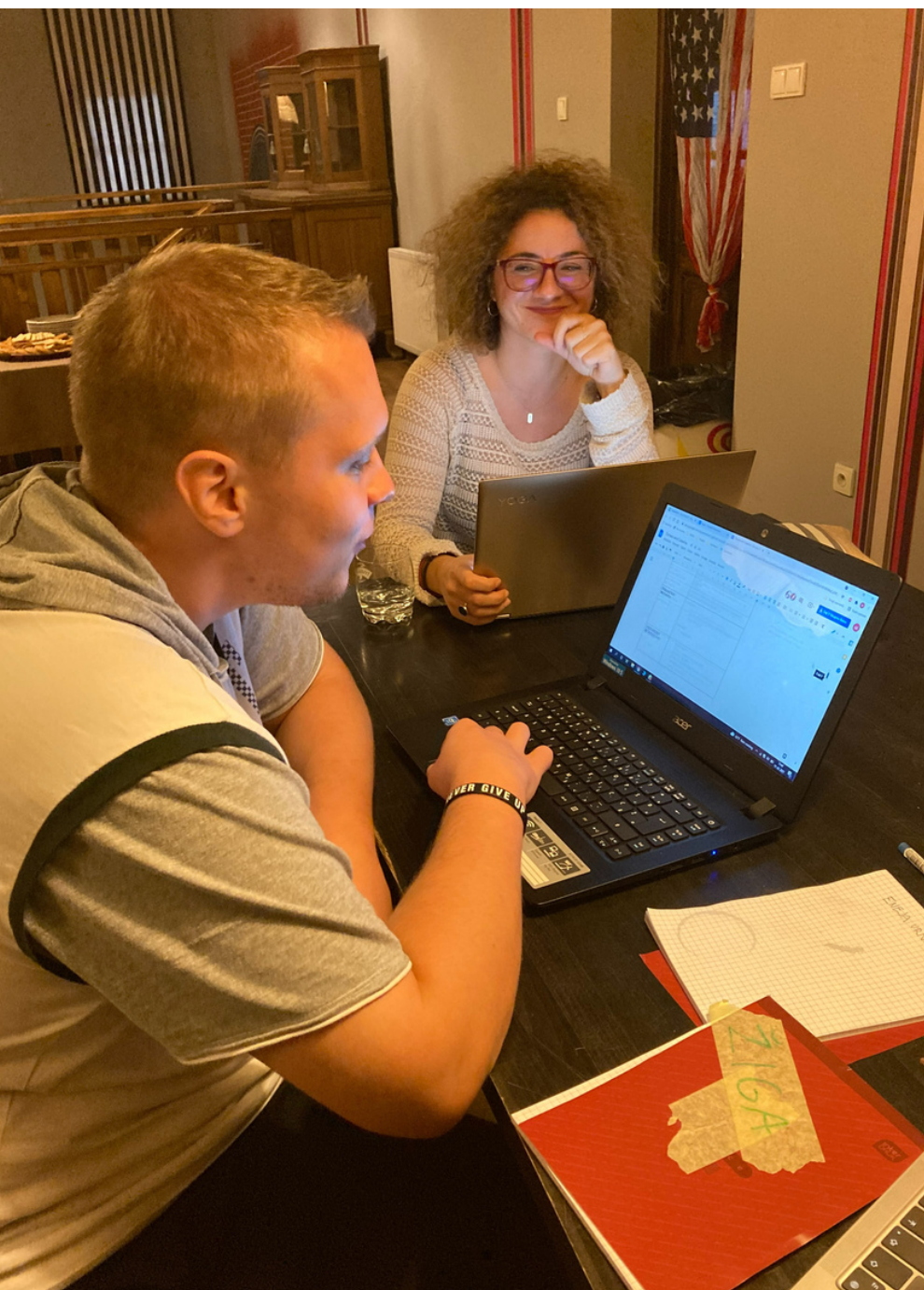
Przestrzeń w sieci mediów społecznościowych dla przyjaciół, znajomych lub osób o podobnych zainteresowaniach do dyskusji lub dzielenia się na szerokie lub wąskie tematy. Stanowi arenę organicznej dyskusji na temat Twoich produktów lub usług i daje możliwość pielęgnowania świadomości marki.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Project E+ KA204
New Media 4
Lifelong Learning**

AKTYWNOŚCI I NARZĘDZIA stworzone przez uczestników



Nazwa działania 1

Warsztat "Durdevdan Je

Jaki jest temat zajęć?

Integracja z narzędziami arte terapii

Jakie są cele zajęć?

Integracja grupy seniorów, integracja międzypokoleniowa poprzez spotkania międzykulturowe

Jaki jest pożądany profil uczestników zajęć?

szeroki profil bez względu na wiek

Jaka jest pożądana liczebność grupy?

Wszystkie grupy wiekowe i rodzaje grup

Jakie są metody realizacji tego działania?

Zadanie polega na nauczaniu grupy tanecznej prostej piosenki i romskiej opowieści o jej genezie oraz omówieniu możliwości wykorzystania sztuki w połączeniu z nowymi mediami do integracji międzypokoleniowej.

Metody:

Praca w grupie

muzykoterapia

terapia tańcem

dyskusja grupowa

zajęcia multimedialne

**Project E+ KA204
New Media 4
Lifelong Learning**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

AKTYWNOŚCI I NARZĘDZIA stworzone przez uczestników



Jakie materiały są potrzebne do realizacji tego zajęcia?

Materiały:

ekran
arkusze papieru
głośnik + odtwarzacze multimedialne

Jakie są ramy czasowe całego zajęcia i w częściach (intro, realizacja, debriefing)?

Zajęcia trwają 45 minut.

rozpoczęcie, wyjaśnienie celu warsztatu - 5 min.

nauka piosenki i tańca - 15 min.

praktyka taneczna - 5 min.

dyskusja w grupie, pytania od trenera - 20 min.

Jakie pytania debriefingowe chcesz zadać uczestnikom?

Jak czuliście się po wykonaniu zadania?

Czy podoba Ci się ten rodzaj ekspresji?

Czy komunikacja za pomocą nowych mediów jest pomocna czy przeszkadza?

Czy dzięki nowym mediom można utrzymywać relacje z innymi narodowościami bez znajomości języka?



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Project E+ KA204
New Media 4
Lifelong Learning**

AKTYWNOŚCI I NARZĘDZIA stworzone przez uczestników



Nazwa działania 2

Gra terenowa

Jaki jest temat zajęć?

Nauka korzystania z narzędzi cyfrowych

Jakie są cele zajęć?

Nauka jak:

przesyłać na Facebooku

używać aplikacji Google Lens

używać Google Translator

używać Google Maps

pobierać aplikacje

Jaki jest pożądany profil uczestników dla danej aktywności?

aktywność uniwersalna

Jaka jest pożądana wielkość grupy?

ok. 20 osób, podzielonych na 4-5 grup

Jakie metody są wykorzystywane do realizacji tego zajęcia?

Gra terenowa przeprowadzona na zewnątrz.

Każda grupa musi wykonać 5 zadań i umieścić wyniki na Facebooku i/lub grupie Whatsapp

Zadania do wykonania:

1) Grupa musi zrobić sobie selfie z wybranym przez trenera przedmiotem

2) Znajdź losową osobę i nagraj krótki filmik, w którym uczysz ją jak powiedzieć wybrane zdanie w języku obcym



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

AKTYWNOŚCI I NARZĘDZIA stworzone przez uczestników



3) Znajdź informacje o wybranym obiekcie za pomocą Google Lens, zbierz 3 fakty na jego temat

4) Użyj Google Maps, aby znaleźć najbliższy przystanek autobusowy i zrób zrzut ekranu, jak tam dotrzeć

5) Użycie Google Translator

(<https://translate.google.com/?hl=pl>)

przetłumaczyć pytanie wybrane przez trenera i odpowiedzieć na nie w innym języku oraz zrobić zrzut ekranu z tego tłumaczenia

Jakie materiały są potrzebne do przeprowadzenia tego ćwiczenia?

- Smartfon
- Aplikacja Google Lens
- Grupa na Facebooku i/lub Whatsapp

Jakie są ramy czasowe całego ćwiczenia i w częściach (wstęp, realizacja, podsumowanie)?

- Wprowadzenie - 10 minut
- Pobieranie aplikacji - 15 minu
- Wykonanie zadań - 60 minut
- Debriefing - 20 minut

Jakie pytania podsumowujące chcesz zadać uczestnikom?

- jak podobały Ci się zajęcia?
- Czego się z niego nauczyłeś?
- Która część była dla Ciebie najlepsza?
- Co sądzisz o pracy zespołowej?



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Project E+ KA204
New Media 4
Lifelong Learning**

AKTYWNOŚCI I NARZĘDZIA stworzone przez uczestników



Nazwa działania 3

Warsztat

Jaki jest temat zajęć?

Spacer z przeszłością

Jakie są cele zajęć?

Nauka jak:

spędzać wspólnie czas (integracja międzypokoleniowa)

znaleźć coś wspólnego - dziadkowie i wnuki

tworzyć wspólnie wartościowe rzeczy

Jaki jest pożądany profil uczestników zajęć?

Dziadkowie i wnuki

Jaka jest pożądana wielkość grupy?

20 osób (10 par)

Jakie są metody realizacji tego zajęcia?

Intro - wyjaśnienie zasad

Spacer - dziadkowie i wnuki idą do miejsca, gdzie zostało zrobione stare zdjęcie

Zróbcie razem nowe zdjęcie w tym miejscu i opowiedzcie historię o starym zdjęciu lub o tym miejscu

Wróć do centrum kultury i podziel się starym zdjęciem, nowym zdjęciem i historią z innymi uczestnikami.

Debriefing



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

AKTYWNOŚCI I NARZĘDZIA stworzone przez uczestników



działanie na zamknięcie - wystawa

Jakie materiały są potrzebne do realizacji tego działania?
projektor, ekran, zdjęcia, na wystawę: ramki, wydrukowane zdjęcia

Jakie są ramy czasowe całego działania i w częściach (intro, realizacja, debriefing)?

- 2 h

intro 15 min.

realizacja - spacer 1 h

prezentacja i debriefing 45 min.

Jakie pytania na debriefing chcesz zadać uczestnikom?

Czy podobał Ci się wspólnie spędzony czas?

Czego dowiedzieliście się o sobie nawzajem?

Czy zrobisz coś takiego w przyszłości?



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Project E+ KA204
New Media 4
Lifelong Learning**

AKTYWNOŚCI I NARZĘDZIA stworzone przez uczestników



Nazwa działania 4

Warsztat

Jaki jest temat zajęć?

Aplikacje specjalnie dla Ciebie

Jakie są cele zajęć?

1. Pokazanie seniorom przydatnych funkcji różnych aplikacji
2. Jak je zainstalować i używać
3. Rozbudzenie w seniorach ciekawości do aplikacji /do posiadania aplikacji

Jaki jest pożądany profil uczestników zajęć?

seniorzy 60+, kobiety i mężczyźni ciekawi nowych mediów

Jaka jest pożądana wielkość grupy?

10 osób

Jakie są metody wykorzystane do realizacji tego działania?

prezentacja: (wizualna) - bardzo prosta forma (prezentacja o aplikacjach: translator, endomondo, Instagram)

wspólny wybór aplikacji, która zostanie zainstalowana (wybór 1 aplikacji)

- instrukcja krok po kroku jak zainstalować aplikację poprzez udostępnienie ekranu (trener pokazuje co należy zrobić na ekranie wyświetlanym przez projektor).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

AKTYWNOŚCI I NARZĘDZIA stworzone przez uczestników



Jakie materiały są potrzebne do realizacji tego zajęcia?

projektor, każda osoba ma swój smartfon z internetem

Jakie są ramy czasowe całego zajęcia i w częściach (intro, realizacja, debriefing)?

1 h

intro - 20 min.

wdrożenie - 30 min.

debriefing - 10 min.

Jakie pytania na podsumowanie chcesz zadać uczestnikom?

Czy będziesz korzystać z tej aplikacji?

Czy możesz powtórzyć ten proces instalacji?

Jakie trudności napotkaliście?



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Project E+ KA204
New Media 4
Lifelong Learning**

AKTYWNOŚCI I NARZĘDZIA stworzone przez uczestników



Nazwa działania 5

Kahoot

Jaki jest temat zajęć?

Pytania dotyczące warsztatów

Jakie są cele zajęć?

Gra w kahoot

Jaki jest pożądany profil uczestników zajęć?

40-50 lat

Niewielkie doświadczenie

Dobra komunikacja

Dobra praca w zespole

Szybkość reakcji

Jaka jest pożądana wielkość grupy?

20 osób

Jakie są metody wykorzystywane do realizacji tego zajęcia?

Po pierwsze, zaczynamy od pytań takich jak:

Co wiedzą o warsztacie?

Jakie mają doświadczenie?

Co jest im potrzebne do przeprowadzenia warsztatu?

Czy kiedykolwiek prowadzili warsztaty?



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

AKTYWNOŚCI I NARZĘDZIA stworzone przez uczestników



Po tym, Podajemy informacje o warsztatach jak:

Muszą mieć: temat, ile osób, profil uczestników, metody/nauczania, czas i materiały, pytania

Jakie materiały są potrzebne do realizacji tego zajęcia?

Internet, telefony, laptopy, spokojne miejsce

Jakie są ramy czasowe całego zajęcia i w sekcjach (intro, realizacja, debriefing)?

od 10:00 do 10:50

Jakie pytania na debriefing chcesz zadać uczestnikom?

Jak ta gra wpłynęła na twoje samopoczucie?

Czy ma wystarczającą komunikację?

Czy jest pomocna?

- Czego się nauczyłeś?



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Project E+ KA204
New Media 4
Lifelong Learning**

AKTYWNOŚCI I NARZĘDZIA stworzone przez uczestników



Nazwa działania 6

Hashtagowe wyzwanie

- Jaki jest temat zajęć?
- Jak używać hashtagów?
- Jakie są cele aktywności?

Napisz post z hashtagami

Jaki jest pożądany profil uczestników aktywności?

- Małe doświadczenie z mediami społecznościowymi
- 30-40 lat
- Dobra praca w zespole
- Projektowanie

Jaka jest pożądana wielkość grupy?

- 20 osób, 2 zespoły po 10 osób

Jakie są metody realizacji tego zajęcia?

- Najpierw należy wykonać energizer
- Po tym pytania takie jak:

Co wiesz o mediach społecznościowych?

Ile czasu spędzasz na mediach społecznościowych?

- Czy wiesz, co to jest hashtag?



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

AKTYWNOŚCI I NARZĘDZIA stworzone przez uczestników



Jakie materiały są potrzebne do realizacji tego działania?

Telefony

Kamera w telefonie

Internet

Profil w mediach społecznościowych

Jakie są ramy czasowe całego działania i w sekcjach (intro, realizacja, debriefing)?

Początek o 10:00 do 11:20

Jakie pytania na debriefing chcesz zadać uczestnikom?

Czy to była dobra zabawa?

Czego się nauczyli?

Jak to wpłynęło na ich samopoczucie?

- Czy będą z tego korzystać w przyszłości?



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Project E+ KA204
New Media 4
Lifelong Learning**

DEKLARACJA KOŃCOWA



Podsumowując, istnieje wiele badań związanych z mediami społecznościowymi dla seniorów w kontekście uczenia się, jednak temat nowych mediów wciąż pozostaje otwarty i wymaga ciągłej elastyczności w badaniach, ponieważ nowe media zmieniają się i są stale ulepszane. Z tych przyczyn ukierunkowaliśmy naszą pracę nie na poszczególne narzędzia, ale na metodologię, w jaki sposób wykorzystać nowe media w uczeniu się przez całe życie.

W ramach projektu wymyśliliśmy innowacyjne połączenie działań. Każda międzynarodowa aktywność wzrosła dzięki lokalnej aktywności, która miała miejsce po niej. W ten sposób mamy silną kontynuację, jakościowe sprzężenie zwrotne i promocję projektu w tym samym czasie, co jest w stanie przynieść większy wpływ na społeczność lokalną i inne podmioty.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Project E+ KA204
New Media 4
Lifelong Learning**



Dziękujemy !



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Project E+ KA204
New Media 4
Lifelong Learning**



Project partners



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Project E+ KA204
New Media 4
Lifelong Learning**